Caern Fetish (Фетиш каэрна)	Уровень фетиша равен половине цены тотема, гнозис варьируется. Существует множество разновидностей этого фетиша, но все они позволяют хранителю лунного моста общаться с тотемным духом каэрна. После активации фетиша духу каэрна можно задать один вопрос. Следующий вопрос можно задать в следующую фазу Луны. Материал фетиша связан с духом каэрна. Это могут быть птичьи перья, шерсть животных, камни.	Rage Across Appalachia (154)
Bionics/ Cybernetics (Бионика/аугметика)	Уровень варьируется, гнозис равен уровень+2 От фантатических устройств Азимова и Гибсона до аляповатого обвеса в духе династического Китая – союз человека и машины долгое время был мечтой ученых и писателей. Хотя даже в Мире тьмы это остается для большинства фантастикой, некоторые из Ходящих по стеклу и Хаккен на личном опыте знают, что это возможно. Ходят пугающие слухи о достижениях DNA и «Пентекса» в этой области. Так называемые базовые аугментации (не дающие доступа к дополнительным мистическим силам, например дарам духов) искусственно увеличивают физические атрибуты или усиливают восприятие. Примеры: • легированный эндоскелет – увеличение Выносливости; • словарная база данных – увеличение Интеллекта за счет книг; • миомерные мышцы – временное увеличение Силы; • глаза с системой распознавания/нацеливания – увеличение Восприятия; • устройства секреции феромонов – увеличение Харизмы; • автономные волокна – нечеловеческая координация и/или Ловкость; • устройство подсознательной гармонизации – изменение голоса для увеличения Манипулирования; • синаптические ускорители – необычайная Сообразительность; • синтетическая кожа – искусственное увеличение Внешности; • еще полсотни девайсов, навеянных киберпанком. Больший научный интерес в последнее время представляет вживление микрочипов кратковременной памяти с прямым подключением к глубинным центрам памяти в коре и стволе головного мозга. Они невообразимо дороги, их почти невозможно достать, часто они оказываются индивидуально несовместимы с мозгом реципиента – однако это гораздо удобнее и быстрее, чем введение данных в подсознание или обучение по книгам. Правило хорошего тона гласит, что базовые аугментации должны давать 1 точку любого атрибута за каждый уровень. Дополнительные возможности (увеличение нескольких атрибутов/способностей, имитация силы других фетишей/даров) могут быть оцифрованы по принципу «точка за точку», т. е. уровень бионики должен соответствовать уровню требуемого фетиша/дара. Естественно, при этом неминуемо возникает необходимость взаимодействия и даже конфликта с духами. Если имплантат должен менять свою форму вместе с телом владельца, ополовиньте его эффект: кибернетическая конечность 4 уровня будет давать только 2 точки в атрибутах. В тело перевертыша можно внедрять только фетишные имплантаты – даже техномагия несовместима с полудуховной природой оборотней. Игроки и рассказчики должны помнить о потенциальной	Book of the Weaver (44)

	опасности рассогласования работы мышц и их срабатывания без разминки. Энтузиаст, устроивший забег на скорости 75 миль/час на только что прочипованных ногах или использующий их в бою, не имея надлежащей физподготовки, окажется неприятно удивлен, порвав несколько мышц и связок. Однако риск для психики выше, чем для тела. Хотя это кажется естественным, обсчет работы 4 конечностей требует от мозга серьезной работы, и вторжение в этот процесс – величайший риск. Радикальные аугментации (или установка дополнительных конечностей) неминуемо имеют побочные эффекты от психосоматического дискомфорта (мышечных судорог, тяжелой мигрени, фантомных болей) до неизлечимой эмоциональной травмы (антисоциальных психозов, аутизма, эмоционального отчуждения, даже кататонии) или даже органических нарушений (например, паркинсонизма или подобных нейродегенеративных состояний, за которые Киберфрики получили обидное прозвище «Черные трясучки»). Чем выше уровень фетиша, тем выше риск и тем серьезнее последствия, но это отдается на откуп рассказчику.	
Scar Fetish (Фетишный шрам) **Tattoo Fetish (Фетишная татуировка)**	Многие гару с честью носят свои шрамы. В знак великого уважения и чести в шрам может быть вселен дух войны, сделав эту часть тела гару живым фетишем. Такой обычай встречается у Уктена, Вендиго, Черных фурий, Фианна и Потомков Фенрира, но некоторые племена вселяют духов в татуировки или пирсинг. Дух с большей охотой вселяется в шрам, который получен тем способом, который близок духу. Боевой шрам подходит для вселения духов смерти, войны, боли и духов предков, а шрамы от птичьих когтей понравятся духам ворона и сокола. Фианна делают искусные татуировки в виде кельтских узоров или глифов гару, потому что обычная наколка духа не прельстит. Особенность фетишной татуировки в том, что в случае ботча на броске активации она стирается, оставляя на память след, который постепенно исчезает. Уровень, сложность активации и силу этих фетишей определяет рассказчик. Новичкам не рекомендуется брать этот фетиш, так как его нужно заслужить. Перед вселением духа шрам должен быть надлежащим образом очищен. Обряд фетиша выполняется со сложностью +2 (максимум 10), потому что мало кто из духов согласен так близко соседствовать с сильной спиритуальной сущностью гару. В случае неудачного проведения обряда разъяренный дух может навредить не только мастеру ритуала, но и носителю шрама. Моколе при создании подобных фетишей клеймят себя золотом.	Werewolf Players Guide, 2nd Ed. (127) Mokole (65) Fianna revised (79) Red Talons revised (81) Wendigo revised (75)
Soul of Lightning (Душа молнии)	Гнозис 7 Это необычный фетишный шрам, особенно популярный у Ходящих по стеклу и Теневых владык. Для его создания в шрам на руке или груди вселяют какого либо духа грозы (так обычно делают Теневые владыки) или элементаля электричества (Ходящие по стеклу). После активации шрам загорается синим светом, и электрические разряды пляшут на нем и на руках, переходя на когти. Электричество добавляет 2 кубика урона к ударам когтей, а если удар снимает более 4 уровней здоровья (после поглощения), то жертва оглушается и пропускает следующий ход. Электрические разряды действуют в течение стольких ходов, сколько успехов было набрано на броске активации. Если потрачен пункт гнозиса, то электричество активно в течение 5 ходов.	Hammer and Klaive (73)
War Drum (Боевой барабан)	Гнозис 7 Маленький барабан* из дерева и кожи, который носят близко к сердцу. Барабан активируется ударом в него и	Outcasts (64)

	дает владельцу столько пунктов ярости, сколько успехов было получено на броске активации. Использовать барабан можно раз в день. В фетише обитает дух ярости или войны. Также туда обманом может вселиться бейн ярости. Если дух вселен в фетиш насильно или путем обмана, то при ботче на броске активации владелец барабана будет впадать в безумие.	
Growler (Рычащий нож)	Гнозис 5 Длинный зазубренный нож, чем-то похожий на клейв. Он с рычанием погружается в плоть врага, нанося аггравированные повреждения (сила+1 по сложности 6). Нож сделан не из серебра, поэтому урон от него гару могут поглощать. В фетише обитает дух войны, ярости, боли или волка. Если же в нож вселился бейн, то нож обратится против своего владельца. При первом же ботче на броске атаки нож проворачивается в руках и с рычанием вгрызается в плоть владельца, после чего бейн покидает фетиш и возникает где-нибудь в Умбре.	Outcasts (63)
Healing (Лечение)	Гнозис 8 Одна из разновидностей фетиша Medicine Bag (Сумка с амулетами). Наполнена окопником, внутри обитает дух паука. Удваивает скорость исцеления владельца. Сумки с амулетами создаются старейшинами Уктена и Вендиго и редко попадают в другие племена.	Werewolf: The Wild West (282) Hammer and Klaive (97)
Medicine Bag filled with corn (Сумка с амулетами, набитая кукурузой)	Гнозис 6 Одна из разновидностей фетиша Medicine Bag (Сумка с амулетами). Наполнена кукурузой, внутри обитает дух вороны. Снижает сложность всех физических бросков (кроме бросков атаки) на 2. Эффект длится 1 сцену.	
Klaive (Клейв)	Гнозис 6 Редкий ритуальный кинжал европейских гару. Сделан из серебра, потому представляет для оборотней смертельную опасность. По размеру он соответствует охотничьему ножу. Владелец клейва лишается пункта временного гнозиса из-за ношения серебряного оружия. Живущий в клейве дух войны позволяет наносить аггравированные повреждения и другим противникам, не только гару. Если в клейве нет духа, то владельцу не придется выполнять привязку (attune) фетиша к себе, но агграву он будет наносить только оборотням. Направить клейв на другого гару – прямая угроза. Поединки на клейвах практически всегда заканчиваются смертью одного из дуэлянтов. Клейв наносит сила+2 урона по сложности 6. Это аггравированные повреждения, наносимые серебром, поэтому гару не могут поглощать их, кроме как в родной форме (а метисы не могут поглощать вовсе).	Werewolf: The Wild West (282) Werewolf the Apocalypse 2nd ed. (274) Dark Ages – Werewolf (222)
Spirit Axe (Разрубатель духа)	Гнозис 6 Это излюбленное оружие многих Уктена и одно из самых необычных орудий, созданных гару – пернач или секира с тремя лезвиями, внутри которой обитает дух какого-либо хищника. Эти топоры бьют как обычно, если только враг не одержим духом/призраком – в этом случае они не повреждают плоть, а наносят урон духу внутри тела врага. Это оружие способно даже уничтожить бейна внутри фомора, однако это тем сложнее, чем дольше жертва просуществовала в качестве фомора. За каждый месяц фоморского существования жертва получает 1 непоглощаемый уровень повреждений от любой атаки Разрубателем духа вплоть до значения общего урона, выпавшего на кубах. Чем сильнее бейн со временем сросся с душой жертвы, тем меньше надежды на их разделение с помощью этого фетиша. Тех, кто является фомором больше года, практически невозможно спасти	Werewolf: The Wild West (283) Hammer and Klaive (95)

	Разрубателем духа, т. к. носитель умрет раньше бейна. А вот духа внутри дрона уничтожить Разрубателем нельзя. В фоморе дух и смертное тело уживаются относительно плохо, а дрон – результат крайне эффективной переделки смертного руками духа. С момента вселения они едины, и Разрубатель не может поразить духа напрямую.	
War Bow (Боевой лук)	Гнозис 7 Боевые луки с особой тщательностью изготовлены из кости и украшены многочисленными перьями и бусинами. Луки передаются из поколения в поколения, как клейвы у европейских гару. Лук наносит сила+2 аггравированных повреждений по сложности -2. В фетише обитает дух войны или дух-предок.	Werewolf: The Wild West (283)
Spirit Whistle (Свисток для духов)	Гнозис 8 При активации этот маленький костяной свисток издает сильный пронзительный звук, причинающий невыносимую боль всем духам в пределах прямой видимости владельца фетиша. Чтобы превозмочь боль и страх, дух должен сделать бросок гнозиса по сложности 6 и набрать успехов не менее, чем было у владельца фетиша на броске активации. В противном случае дух убегает. Свисток влияет только на тех духов, что находятся перед владельцем фетиша. Духи, стоящие за его спиной, не подвергаются его действию. В фетише обитает дух малой ушастой совы или же дух безумия, крика или диссонанса.	Werewolf: The Wild West (283) Werewolf the Apocalypse 2nd ed. (275) Werewolf the Apocalypse revised (303)
Daruma (Дарума)	Гнозис 9 Тибетский барабан*, представляющий собой сферу, изготовленную из крышек двух человеческих черепов. Фетиш открывает проход между миром живых и миром мертвых. Играя на этом барабане, можно на некоторое время возвращать души умерших в наш мир. После активации необходимо сделать бросок Харизмы+Оккультизма (Charisma+Occult) по сложности 5. Необходимое количество успехов зависит от числа лет, прошедших с момента смерти вызываемого: если минули сотни лет, необходимо не менее 7 успехов. Если у барабанщика есть дополнение Прошлая жизнь (Past Life) и он пытается вызвать своего предка, то сложность броска снижается на 1 за каждую точку дополнения (это дополнение было заменено на Ancestors (Предки) в более поздних редакциях – прим. перев.). 1 успех позволяет барабанщику увидеть силуэт умершего. 3 успеха – отчетливо видеть умершего и задавать ему вопросы, на которые тот может отвечать жестами. 5 успехов – полноценно говорить с умершим. Каждое применение этого могущественного фетиша увеличивает власть мертвых над живыми. Рассказчик должен предупредить игроков о том, что, используя его, они лишь ухудшают свою судьбу.	Werewolf Players Guide (127)
Magic Spewer (Волшебный блевун)	Гнозис 5 Волшебный блевун сделан из человеческого черепа. Для удобства переноски сверху к нему приделана ручка. Нижняя челюсть привязана к остальному черепу кожаными лентами. Когда блевун действует, его глаза горят красным, а челюсть двигается сама по себе. По приказу череп извергает вперёд вонючую струю токсичных отходов. Любой, кто попадёт под эту мерзость, получит биохимическую травму. Она отнимает три Уровня здоровья (сложность 7). Побочный эффект, проявляющийся только спустя недели, заключается в том, что попавший под струю блевуна заболевает. Пострадавший должен либо излечиться с помощью Материнского прикосновения или Сопротивления токсинам, либо получить какую-нибудь болячку (по выбору Рассказчика; не стесняйтесь быть погаже).	Book of the Wyrm (111)

	(перевод Сноходца)	
Monkey Puzzle (Обезьянья маскировка)	Гнозис 6 Человеческий волос внутри куска янтаря. После активации люди воспринимают владельца фетиша как человека независимо от того, в какой форме он находится. Если владелец фетиша перегрызет глотку врагу, окружающие люди под действием фетиша сочтут его маньяком. В фетише обитает дух-призрак, дух иллюзии или дух-обманщик (Trickster).	Werewolf the Apocalypse 2nd ed. (275)
Gnostic Bag (Мешок гнозиса)	Гнозис 9 Мешочек, украшенный узорами и символикой гару. В нем можно запасать гнозис (максимальное число хранимых пунктов гнозиса равно гнозису фетиша). Активировав фетиш, гару может открыть мешок и съесть хранящийся там гнозис. Число успехов на броске активации определяет количество полученных пунктов гнозиса. После того, как весь гнозис из мешка будет съеден, фетиш нуждается в подзарядке (гару должен тратить свой гнозис, передавая его мешку). В фетише обитает энглинг.	Player's Guide 2nd ed. (126)
Stone Bag (Каменный мешок)	Гнозис 5 Эта потертая кожаная сумка с несколькими карманами сбоку не только может хранить гнозис, как Мешок гнозиса, но и служит оружием. Для владельца Мешок весит столько, сколько и положено кожаной сумке, но для тех, кто пытается его украсть, его вес увеличивается на несколько тысяч фунтов. При использовании Мешка как оружия он наносит сила+4 неаггравированного урона. Воры, берегитесь!	Chaos Factor (52)
Rager (Фетиш ярости)	Гнозис 8 Кусок кости аруна, павшего в битве с Вирмом. После активации владелец получает столько пунктов ярости, сколько набрал успехов на броске активации. В течение хроники разрешается получать не более 10 пунктов ярости. Красные когти чтут павших членов стаи и предков, используя их кости для создания фетишей. В фетише обитает дух гнева, войны, росомахи или кабана.	Player's Guide 2nd ed. (126) Player's Guide to Garou (146)
Slit Gong (Щелевой барабан)	Гнозис 7 Большой барабан*, выдолбленный из цельного куска дерева. Такие барабаны используют гару Австралии и северо-запада Тихоокоеанского региона. Громоздкость фетиша приводит к тому, что его используют только в каэрнах. Барабанщик может добавить полученные им успехи к успехам мастера обрядов. В фетише обитает дух дерева, загадки или мудрости.	Player's Guide 2nd ed. (127)
Piccola's Picture Frame (Фоторамка Пикколы)	Гнозис 7 Рена Пиккола создала этот фетиш по крайне банальной (для ананаси) причине. Она была влюбчива, но очень ревнива, и этот фетиш позволял ей следить за своим возлюбленным. Это большая фоторамка, предназначенная для того, чтобы вешать ее на стену. В нее можно вставить картину, рисунок углем, фотографию и любое другое изображение человека. Это должен быть один человек – фетиш не работает с групповыми снимками. Владелец фетиша получает точные данные о местонахождении изображенного. Снимок нужно вставить в рамку, а рамку повесить на стену. После этого владелец фетиша должен сконцентрироваться и посмотреть на снимок. Делается бросок гнозиса владельца фетиша по сложности, равной силе воли цели. В случае успеха владелец фетиша видит внутренним взором, где цель находится и что она делает. Фетиш не указывает направление к цели, но позволяет увидеть, как выглядит то место, где цель находится, и, возможно, узнать его название. Рамка не передает голос,	Ananasi (100)

	но можно попробовать догадаться, о чем цель говорит, если дискуссия идет активно. В целом, картинка не особо информативна, но может содержать какие-либо интересные подробности.	
Skeleton Closet Key (Ключ от шкафа со скелетами)	Гнозис 7 У каждого есть скелеты в шкафу. Фетиш позволяет открыть шкаф. Владелец фетиша узнает самый страшный секрет того, кто держит ключ в руках. Никому не известно, кто создал этот фетиш, и многие считают его слишком пугающим и опасным. Кто-то всю свою жизнь ищет владельца ключа, чтобы разгадать эту тайну. Фетиш представляет собой костяной ключ архаичного образца длиной 5 дюймов. Никто не знает, из чьей кости сделан ключ, но ходят слухи о том, что он существует с самой зари человечества. Ананаси должен привязать (attune) ключ к себе и стать его владельцем. После этого любой, кто подержит ключ в руках, выдает один секрет владельцу фетиша. Если владелец не интересуется какой-то конкретной тайной, жертва выдает то, что считает самым страшным своим секретом. Жертва должна сделать бросок силы воли по сложности, равной гнозису владельца ключа. Если набрано менее 3 успехов, жертва рассказывает владельцу фетиша какую-либо из своих тайн, но не самый страшный секрет. Если успехов нет вовсе, жертва выдает самый страшный секрет. Если набрано более 3 успехов, жертва может сопротивляться магии ключа. Многие ананаси знают о существовании этого фетиша и любой ценой избегают прикосновения к нему.	Ananasi (101)
Silver Hakarr (Хакарр)	Гнозис 6 Это серебряная хунга-мунга. Как и клейв, это оружие крайне тяжело изготовить, но оно того стоит. Это многолезвийный нож из самородного серебра, в котором заключен дух войны. Используется он и в ритуалах, и в ожесточенных схватках. Владелец хакарра лишается 1 пункта гнозиса из-за ношения серебра, а его противники получают аггравированный урон. Если противник – перевертыш, он также страдает от действия серебра. Это исконно африканский фетиш, который очень ценится на Черном континенте, но почти неизвестен в Америке. Хакарр наносит сила+4 урона по сложности 6. Его можно метать на сила*3 ярдов. В Hammer and Klaive гнозис фетиша увеличен до 7, а также уточнена механика метания хакарра: попадание требует броска Ловкости+Атлетики (Dexterity+Athletics) по сложности 7, а наносимый урон составляет сила+2 аггравы. Кроме того, если в хакарр вселен второй дух (дух птицы или ветра), то этот дух возвращает оружие в руки владельца после броска.	Bastet (156) Hammer and Klaive (101)
Soul Brush (Кисть души)	Гнозис 5 Этот фетиш похож на тоненький прутик, размочаленный с одного конца. Но в руках гурала-художника он становится кистью, способной запечатлеть истинный облик цели (подобно дару Глаза души (Eyes of the Soul)). Известный гурал-портретист Тургив Брузов вывез из России после Второй мировой войны около половины дюжины этих драгоценных фетишей, но никто не знает, сколько их создал он сам. Как и в случае многих других перевертышей бывшего СССР, его дальнейшая судьба и нынешнее местонахождение неизвестны.	Gurahl (110)
Five Winds Fans (Веера пяти ветров)	Гнозис 7 Это веера из тонкой рисовой бумаги, превращающиеся в грозное оружие в руках перевертышей. Хотя веера изготавливаются комплектами по 5 штук, Дворы редко позволяют одному перевертышу иметь полный комплект, следовательно 1 точка в фетишах соответствует 1 такому вееру. После активации веер действует подобно дару	Hengeyokai (116)

	Вендиго Call the Breeze (Призыв ветра). Кроме того, каждый из вееров имеет власть над конкретным ветром. Северный ветер действует подобно дару Вендиго Cutting Wind (Леденящий ветер), восточный – Curse of Aeolus (Проклятье Эола) Черных фурий, западный – Open Seal (Взломанная печать) рагабашей, южный – Clap of Thunder (Громовой хлопок) Теневых владык, а ветер Умбры позволяет сделать «шаг в сторону» и войти в Умбру броском гнозиса тем перевертышам, кто на это обычно не способен (например, хану или наге), а для остальных сложность «шага в сторону» снижается на 3. Для создания фетиша нужно поселить дух соответствующего ветра в веере надлежащего качества.	
Bowl of Mnesis (Миска мнезиса)	Гнозис 5 Эта простая глиняная миска – священный артефакт моколе. Если не-моколе хотя бы узнает об этом фетише, моколе убьют его. Миска может сохранять память убитого моколе или его противника. Из трупа извлекают мозг и кладут его в миску, заливают водой и оставляют на солнце на целый день. После захода солнца выбранный хранитель памяти убитого выпивает воду из миски, тратит пункт гнозиса и делает бросок Восприятия+Загадок (Perception+Enigmas) по следующей сложности: • моколе – 6; • кинфолк моколе, коракс, нага – 7; • другой перевертыш, смертный, подменыш – 8; • мумия, настоящая фея – 9; • вампир, бейн, тварь Вирма – 10. Число успехов определяет объем памяти убитого, перешедший к хранителю. Если набрано 7 и более успехов, хранитель может даже получить дополнение Прошлая жизнь/Предки (PastLife/Ancestors) убитого, если тот был перевертышем. Если же убитый был моколе или кинфолком моколе, то мнезис хранителя сможет функционировать через память его предков. Быть хранителем чужой памяти – большая честь. Решение об использовании миски принимается не наобум. Если убитый был вампиром, бейном, мумией или перевертышем, не принадлежащим к моколе, хранитель памяти может лишиться рассудка. Фетиш наделяет способностями, схожими с действием обряда воспоминания (Rite of Anamnesis), но не требует знания этого обряда. В фетише обитает дух предка.	Mokole (66)
Edge of the Sun (Клинок солнца)	Гнозис 6 Это грозное оружие моколе, рожденные под полуденным солнцем, используют для ритуальных дуэлей и казней. Это мачете, сделанное из чистого золота и украшенное драгоценными камнями. Забавно то, что этот фетиш не нарушает Вуаль: все клинки, найденные людьми, были ими переплавлены. Этот фетиш похож на клейв гару: содержит внутри духа войны, наносит аггравированный урон, снижает на 1 гнозис моколе-владельца. Это чрезвычайно редкий фетиш. Одного только золота на клинок уходит более чем на 50 000 долларов (в ценах 1999 г.). Чтобы позволить себе такой фетиш, нужно иметь ранг 4 и не менее 4 точек в Ресурсах. Использование клинка в нарушение Заповедей – тяжелое преступление. Для создания фетиша нужно расплавить золото на восходе, отлить из него клинок, наложить на него дающие твердость заклятья, сделать рукоятку из древесины тика и украсить ее драгоценными камнями, а потом поселить в готовом изделии дух войны.	Mokole (66)
Spirit Tether (Духовная привязь)	Гнозис 6 Это высушенная пуповина, связывающая разум моколе с его телом во время использования мнезиса. Один конец моколе обвязывает вокруг себя, другой – вокруг какого-	Mokole (67)

	либо предмета «не из этих времен». Чаще всего это что-то, сделанное самим моколе в течение его жизни. Привязь позволяет моколе погружаться в мнезис как угодно глубоко, не рискуя потеряться, и возвращаться с полным осознанием своей личности, без обычной для таких случаев путаницы в голове. Фетиш снижает сложность всех бросков мнезиса на 1. Кроме того, Привязь используется в обряде утраченных снов (Rite of Lost Dreams). Один конец Привязи обматывают вокруг того, кто опускается в Забвение, другой держат остальные участники ритуала. Если путешественник в Темную умбру дернет за Привязь, мастер ритуалов приказывает вытащить его оттуда, пока путешественника не сожрали. Привязь делают из пуповины моколе сразу после рождения. В процессе ритуального высушивания пробуждается дух внутри пуповины. Привязь обычно носят обмотанной вокруг талии, что создает между владельцем фетиша и его матерью сильную, почти эдиповскую связь. Привязь может использовать только тот, частью тела кого она являлась. Если воспользоваться чужой пуповиной, путешественник не вернется назад.	
Danbhalah's Drum (Барабан Дамбалы)	Гнозис 6 Наги из Африки, Карибских островов и юго-востока США учатся мастерить эти фетиши для того, чтобы заманивать своих жертв. Это требует больших усилий и намного менее изысканно, чем дар Summon the Accused (Призвать виновного), но имеет свои преимущества. Фетиш представляет собой барабан*, на котором его владелец выстукивает примитивную мелодию, думая о своей жертве. Если прекратить играть на барабане, чем явится жертва, фетиш навсегда утратит контроль над ней. Как только начинается игра на барабане, он привлекает к себе жертву, как бы далеко она ни находилась. Жертва делает все возможное, чтобы явиться в место, где находится фетиш, и даже не задумывается над причинами своего желания. При этом жертва не теряет рассудок. Необходимость идти к барабану может заставить жертву пойти на незначительный риск, но не лезть на рожон. Хоть для барабана и не важно, где находится жертва, ему лучше быть в том же самом регионе. Полет из Сиракуз (штат Нью-Йорк) в Баия (Бразилия) может затянуться, особенно если у жертвы нет паспорта или денег. Если владелец фетиша не знает, где находится жертва, ему, возможно, придется бить в барабан неделями без перерыва. К счастью, если одну и ту же жертву выслеживает все гнездо, то наги из него могут подменять друг друга за барабаном, если только мелодия не прерывается (бросок Ловкости+Исполнения (Dexterity+Performance) при каждой смене барабанщика). Неудача на броске активации навсегда избавляет жертву от власти фетиша, ботч приводит к разрыву мембраны барабана. Барабан Дамдалы очень громкий, и на нем нельзя играть скрытно. Если играть в здании, то мелодия будет резонировать, вызвав гнев жильцов соседних квартир. Если играть на природе, то, кроме жертвы, барабанщиком может заинтересоваться еще кто-то.	Nagah (100)
Garland of Skulls (Венок из черепов)	Гнозис 7 Это чрезвычайно редкий и очень могущественный боевой фетиш. При его активации владелец получает 5 временных пунктов ярости и две дополнительные руки, отрастающие ниже собственных рук. В джунглях или пустыне носить этот фетиш несложно, но перевезти его через границу будет чрезвычайно тяжело. Возникшие сложности перевесят пользу от фетиша.	Nagah (100)

	Власти пытаются бороться с ношением украшений из черепов и высушенных голов, в частности такая борьба идет в Индии, решившей приблизиться к странам «первого мира». Для создания венка нужно не менее 8 вражеских черепов. В крайнем случае подойдут и высушенные головы. Черепа насаживают на толстое сухожилие, а внутрь вселяют одного из духов войны, служащего Вани.	
Mirror of Ti Malice (Зеркало Ти Малик)	Гнозис 5 Зеркало представляет собой маленький серебряный диск. В руках нувиша оно заставляет врагов, даже если это другие перевертыши и прочие сверхъестественные существа, испытать на себе Делирий. Существует всего одно зеркало Ти Малик, и со времен второй Войны гнева его не видел никто, кроме нувиша. Активация фетиша требует траты пункта гнозиса и успешного броска гнозиса по сложности 6.	Nuwisha (53)
Pipe of Kokopelli (Дудка Кокопелли)	Гнозис 6 С виду это обычная деревянная дудочка, но в ней заключена великая сила. Говорят, что Кокопелли использовал множество таких дудочек, изгоняя чудовищ с Чистых земель. Лишь нувиша могут использовать те из них, что остались. С помощью фетиша можно изгнать бейна или другого духа в Умбру или, наоборот, из Умбры. Владелец фетиша бросок Сообразительности+Исполнения (Wits+Performance) по сложности, равной силе воли бейна. Число успехов на этом броске определяет сложность, по которой бейну придется бросать свою силу воли, если он пытается сопротивляться.	Nuwisha (53)
Nezumi Kite (Воздушный змей незуми)	Гнозис 7 Изобретенный давным давном японскими незуми фетиш не теряет своей популярности и сейчас. На земле это обычный громоздкий воздушный змей с человека размером. Но стоит ему взмыть в небо, как он превращается в идеальный инструмент разведчика. Змей может летать только ночью и переносит одного хомида (или нескольких роденсов, если рассказчик разрешит). Духи ночи защищают фетиш от обнаружения подобно дару Cloak of Shadows (Покров теней). В небе его поддерживают духи воздуха, позволяя змею, как только от него отцепят леер, лететь туда, куда пожелает его владелец. Змей летает со скоростью слабого ветра, но может приземляться где угодно.	Ratkin (74)
Net of Vengeance (Сеть мстителя)	Гнозис 7 Для создания фетиша рокеа похищает кусок сети с рыболовецкого судна. После вселения духа сеть способна утопить кого угодно независимо от того, чем он дышит. Чтобы опутать противника сетью, рокеа должен сделать успешный бросок Ловкости+Фехтования (Dexterity+Melee) по сложности 7, после чего активировать фетиш. Если фетиш успешно активирован, противник начинает тонуть согласно правилам утопления из корбука (Werewolf the Apocalypse revised ed., стр. 188-189). Противник может спастись, если освободится, пока не потерял сознание. Это требует 10 успехов на длительном броске по сложности 8. Чтобы порвать сеть, делается бросок Силы+Атлетики (Strength+Athletics). Чтобы найти в ней слабое место, делается бросок Интеллекта+Загадок (Intelligence+Enigmas). В фетише живут сразу два духа: дух воздуха и дух воды.	Rokea (82)
Ironhammer (Железный молот)	Гнозис 5 Уменьшенная версия более могущественного Молота Ярлов, эти одноручные молоты по праву считаются мощными боевыми фетишами. Они изготовлены из инкрустированного серебром железа, и в них заточены духи войны. Железный Молот причиняет Сила + 2 тяжких повреждений. Гару может впитывать эти	Get of Fenris revised (84)

<table>
<tr><td></td><td>повреждения, так как железо преобладает над серебром. Фенрир может метнуть Железный Молот на 9,1 м за каждый пункт силы. Молот возвращается к своему законному владельцу после каждого броска.
(перевод Алхора)</td><td></td></tr>
<tr><td>Lash of the Furies (Плеть фурий)</td><td>Гнозис 8
Древние девятихвостые плетки, сделанные по слухам из кишок немейского льва, великой твари Вирма. Известно о существовании всего лишь пяти плетей, которые чаще используются для наказания, а не в бою. Удар плетью наносит сила+3 аггравированного урона, который поглощается по сложности 9, и навсегда оставляет шрамы. Любая Фурия, набрав 2 успеха на броске Восприятия+Оккультизм (Perception+Occult), может опознать эти шрамы как следы порки такой плетью.
Духи внутри плети при ударе узнают постыдные тайны жертвы и передают их владельцу фетиша. Чтобы скрыть тайну, жертва должна набрать больше успехов на броске силы воли (по сложности 9), чем полученное ей число уровней повреждения.
По правилам MET каждый успешный удар плетью должен сопровождаться броском силы воли. Если нужное количество успехов не набрано, владелец плети узнает один преступный секрет жертвы. Вместо броска можно тратить ПСВ.
Плетью наказывают не только тварей Вирма – ей могут выпороть упрямого гару из другого племени, причем этот гару вряд ли вернется назад живым. Говорят, что такой плетью владела Келонок Неугомонная (Kelonoke Wildhair) и что удары плетью были наименьшим из наказаний, которые она обрушивала на мужчин-гару, появившихся вблизи каэрна Черных фурий.</td><td>Black Furies (43)
Black Furies revised (85)</td></tr>
<tr><td>Labrys of Isthmene (Лабрис Истмени)</td><td>Гнозис 7
Это не уникальный фетиш – такое название носит любой лабрис, посвященный Истмени – легендарному аруну, воину первой стаи Черных фурий. Фетиш наносит сила+4 аггравированного урона и за трату гнозиса наделяет владельца эффектом дара Spirit of the Fray (Дух битвы). Мужчины не могут использовать это оружие, а женщины из других племен должны потратить дополнительный пункт гнозиса для привязки (attune) фетиша.</td><td>Black Furies revised (85)</td></tr>
<tr><td>Susie’s Dollar (Доллар Сьюзи)</td><td>Гнозис 8
Волшебная монета, способная на время изменять свой номинал, а так же возвращаться к владельцу (тому, кто её активизировал), несмотря на расстояния. Требует бросок Гносиса. Возможности:<table><tr><th>Номинал</th><th>Сложность</th><th>Кол-во успехов</th></tr><tr><td>1 доллар</td><td>4</td><td>1</td></tr><tr><td>5 долларов</td><td>5</td><td>2</td></tr><tr><td>10 долларов</td><td>6</td><td>3</td></tr><tr><td>20 долларов</td><td>7</td><td>4</td></tr><tr><td>50 долларов</td><td>8</td><td>5</td></tr><tr><td>100 долларов</td><td>9</td><td>6</td></tr></table></td><td>Bone Gnawers (44)</td></tr>
</table>

	<table><tr><th>Продолжительность</th><th>Кол-во успехов</th></tr><tr><td>5 минут</td><td>1</td></tr><tr><td>30 минут</td><td>2</td></tr><tr><td>1 час</td><td>3</td></tr><tr><td>1 день</td><td>4</td></tr><tr><td>1 месяц</td><td>5</td></tr></table><table><tr><th>Дальность возвращения</th><th>Сложность</th></tr><tr><td>Соседняя комната</td><td>4</td></tr><tr><td>Другая улица</td><td>5</td></tr><tr><td>Другой квартал</td><td>6</td></tr><tr><td>Соседний город</td><td>8</td></tr><tr><td>Откуда угодно</td><td>9</td></tr></table>Когда действие фетиша заканчивается, он принимает свою истинную форму и теряется, что бы через некоторое время вернуться к владельцу. *(перевод Владимира Бондаренко)* Прим. перев. – в оригинале сказано «принимает свою изначальную форму и легко теряется в куче четвертаков».	
Spirit Radio (Радиоприемник духов)	Гнозис 7 Это старый переносной радиоприемник с окончательно севшей батарейкой. Подзарядка в каэрне наделяет фетиш гнозисом, достаточным для 7 включений. Активация фетиша позволяет услышать, о чем говорят духи в пределах квартала. Быстро повращав ручку настройки, можно узнать обо всех действиях ближайших духов. Любой гару или фера, слушающий радио, понимает, какие духи находятся поблизости, даже если не обладает даром Spirit Speech (Речь духов). Для остальных это звучит как радиопомехи. Каждый слушатель по-своему воспринимает духов. Чтобы точно опознать их, необходимо сделать бросок Сообразительности+Оккультизма (Wits+Occult) по сложности 7. После этого можно настроить приемник на конкретного духа и в течение сцены слышать, что его окружает и с чем он сталкивается. Обряд призыва этого духа будет идти по сложности -2.	Bone Gnawers revised (79)
Unbroken Cord (Веревка единства)	Гнозис 6 Это длинная пеньковая веревка, узлы и петли на которой образуют особый узор. Длины веревки хватает для того, чтобы сделать из нее бусы или пояса для всей стаи. Обитает в фетише дух единства, например дух птичьей стаи. Потратив пункт гнозиса, вожак стаи может поделиться с товарищем по стае одной из своих способностей, например навыком или даром. Таким образом, число таких товарищей ограничено значением временного гнозиса вожака. Веревка может передавать способность или навык, а может снабдить членов стаи гнозисом или яростью вожака. Эффект длится одну сцену.	Children of Gaia (80)
Torc of Wisdom (Гривна мудрости)	Гнозис 5 После активации фетиш повышает на 1 постоянную силу воли или постоянный гнозис (по выбору). Эффект длится	Fianna revised (78)

	до конца сцены. В фетише обитает дух мудрости.	
Carnyx of Victory (Карникс победы)	Гнозис 7 Карникс – это вертикально направленная длинная духовая труба с раструбом в виде звериной головы. Ее пронзительная какофония воодушевляет союзников и сеет страх в сердцах врагов. После успешной активации каждый успех на броске Манипулирования+Исполнения (Manipulation+Performance) по сложности 8 добавляет 1 кубик к дайспулам всех союзников. Эффект длится, пока владелец дует в рог. В фетише обитает дух войны.	Fianna revised (78)
Spear of Len (Копье Лена)	Гнозис 6 Существует всего несколько этих фетишей, названных в честь легендарного кузнеца, создавшего первый из них, которым пользовался сам Финн МакКумал. Фетиш представляет собой копье с наконечником из холодной голубоватой стали. Если прижать его ко лбу, копье не позволит запудрить мозги или усыпить бдительность воина чарами вампиров, фей, магов и гару. Копье не дает полной защиты разума владельца, но блокирует магию иллюзий и сна. Рассказчик может потребовать броска силы воли для блокирования особо могущественной магии. Естественно, нельзя одновременно использовать копье как оружие и как оберег. В фетише обитает дух северного ветра.	Fianna revised (78)
Torc of the Wolf (Гривна волка)	Гнозис 7 Могущественный фетиш в виде массивной шейной гривны, сплетенной из 9 золотых шнуров, каждый из которых состоит из 9 золотых нитей. На конце каждого шнура находится золотая голова волка с оскаленными клыками. После активации фетиша его владелец в течение сцены может мгновенно менять форму без траты ярости.	Fianna revised (79)
Body Reformation Engine (Машина для переделки тела)	Гнозис 7 Нагло используя способности гару по смене формы и их регенерацию, эта сеть нанороботов по всему телу произвольным образом разрушает плоть гару, а инъекции гормонов препятствуют регенерации, вместо этого меняя форму тела. Гару могут удлинять конечности на огромное расстояние, полностью менять свое физическое тело (рост, вес и т. д.), превратиться в шланг со змеевиком и вообще что угодно.	Glasswalkers revised (86)
Ultimate Search Engine (Абсолютный поисковик)	Гнозис 6 Найти что-то в Интернете поможет обычный поисковик, а за его пределами – эта программа со встроенным духом таракана. Программа способна найти что угодно в материальном мире и показать его местонахождение на экране. Необходимо сделать бросок гнозиса фетиша по сложности, определяемый рассказчиком исходя из трудности поиска объекта. Поиск пропавшего бумажника потребует сложности 6, а одного из утерянных Когтей Вирма – 10, если это вообще возможно. Резюмируя, это не самая надежная программа в мире, но рассеянным персонам она пригодится.	Glasswalkers revised (86)
Pine Cone (Сосновая шишка)	Гнозис 6 Пока гару держит шишку в зубах (что проблематично в форме хомид), он не оставляет следов и запахов, позволяющих его выследить. След владельца фетиша не удается взять даже с помощью даров. Если раскрошить фетиш в зубах, дух получает свободу, а гару становится невидимым и необоняемым до конца сцены. Для создания фетиша нужно вселить какого-либо духа-трикстера в свежеупавшую сосновую шишку.	Red Talons (51)
Bramble Branch (Колючая ветка)	Гнозис 8 Дух зарослей или колючих кустов вселяют в большую высохшую ветку. Затем кладут фетиш на дороге или в другом месте с редкой растительностью. После активации фетиша из-под земли вырастают колючки, терновник,	Red Talons revised (81)

	ядовитый плющ и прочие опасные растения, преграждая путь. Чем больше успехов набрано на броске активации, тем шире преграда. Преграда существует, пока не будет уничтожена (преднамеренно или природными факторами) или пока фетиш не будет деактивирован. Если просто убрать ветку, растения продолжают расти.	
Cheops' Brick (Кирпич Хеопса)	Гнозис 5 Хотя этот кирпич и не из пирамиды Хеопса, но название фетиша прижилось. В любом случае, Кирпич Хеопса, размещенный в центре лагеря, который охраняет от зла опытный теург (ранг 2 и выше, знание ритуалов 3 и выше, один час времени на то, чтоб нарисовать сторожевые глифы), создает зону, защищенную от тварей Вирма (включая Последователей Сета). Эти твари должны сделать успешный бросок силы воли (сложность 8), чтоб проникнуть сквозь защиту, а если они проникли внутрь, их запас кубиков на все броски снижается на 2.	Silent Striders (51)
Mask of Assanbonam (Маска Ассанбонама)	Гнозис 5 Этот интересный фетиш нашли Странники к югу от Сахары. Это продолговатая эбонитовая маска ухмыляющегося демона. Ее силу можно пробудить только в безлунную ночь. Маска позволяет надевшему ее стать бестелесным призрачным созданием, сотканным из дыма, – кроме самой маски, которая не только остается материальной, но и оживает. Надевший может лететь с удвоенной скоростью бега по земле. Он не может пользоваться руками, но может брать предметы ртом маски. Кроме того, с помощью маски можно кусаться, нанося урон, аналогичный таковому в форме хиспо. Из-за того что надевший маску нематериален, число успехов на броске уворота удваивается (то есть 3 успеха на броске уворота засчитываются как 6). Этот эффект сохраняется до тех пор, пока гару не снимет маску или пока не придет рассвет.	Silent Striders (51)
Alpha Klaive (Клейв вожака)	Гнозис 8 Уникальный клейв Серебряных клыков, подтверждающий, что для вожака лидерские качества могут быть важнее грубой разрушительной силы. Вместо духа войны, в этот клейв вселяют духа сокола. Фетиш не наносит аггравированного урона, но помогает в критически важных тактических и стратегических решениях, давая +2 к Лидерству (Leadership). Клейвом можно атаковать по сложности 7, нанося сила+2 летального урона. Для гару этот урон остается непоглощаемой аггравой, т. к. фетиш сделан из серебра. Владелец клейва теряет 1 гнозис, пока носит фетиш.	Silver Fangs revised (83)
Spirit Dagger (Кинжал духов)	Гнозис 7 Удар этим обсидиановым ножом причиняет духам (включая бейнов) страшную боль, добавляя 2 уровня урона. Кроме того, кинжал способен пронзать Преграду (Gauntlet). Потратив пункт силы воли и сделав успешный бросок гнозиса по сложности, равной прочности Преграды, владелец фетиша может ударить жертву, находящуюся в Пенумбре. Если владелец фетиша не видит сквозь Преграду, он получает штрафы за бой вслепую. У фетиша есть два недостатка. При ударе в духа (даже материализовавшегося, но не в фомора) кинжал не сломается, но для объектов материального мира он сделан из вулканического стекла и может расколоться об кость, дерево, металл и вообще что угодно прочнее плоти. Кроме того, духи чувствуют его присутствие и недружелюбно относятся к его владельцу. В фетише обычно обитает дух цапли.	Uktena revised (78)
Echo Maker (Источник эхо)	Гнозис 7 Бубен шамана, помогающий призывать духов. В бубен бьют три хода подряд, после чего активируют фетиш. Владелец фетиша получает столько дополнительных	Wendigo (51)

	кубиков к последующему исполнению обряда или использованию дара, сколько успехов набрал на броске активации. В фетише обитает дух песни.	
Stone Bow (Каменный лук)	Гнозис 6 Многие аруны мечтают владеть таким фетишем, подобным оружию легендарного Глускапа. Это каменный лук, натянуть который можно, лишь активировав его. После этого в течение сцены владелец фетиша может стрелять из него, нанося 6 кубиков урона + дополнительные успехи с броска атаки (+ дополнительные кубики, если стрелы имеют особые наконечники). Фетиш бьет на 240 ярдов – вдвое дальше, чем обычные луки. Говорят, что эти фетиши делают из окаменевших костей давно погибших исполинов, останки которых иногда находят в горах или пещерах (обычно в Умбре). Силу фетишу дает дух войны.	Wendigo (51)
Quallunaat, Tearer of the Veil (Кваллунаат, Разрыв Вуали)	Гнозис 7 Уникальный фетиш. Говорят, что, если это копье метнуть, его костяной наконечник свистит подобно ветру Вендиго, и этот свист причиняет боль всем вокруг, кроме гару и кинфолков. На пути к своей цели Кваллунаат разрывает Вуаль и вызывает Делирий, заставляя большинство людей упасть на колени и дрожать от ужаса. Неизвестно, все ли кинфолки нечувствительны к свисту Кваллунаата или только те, в чьих жилах течет кровь Вендиго. Также ходят слухи о том, что коренные жители Америки также нечувствительны к нему, хоть и восприимчивы к обычному Делирию. Пока Кваллунаат не найден кем-то из ныне живущих Вендиго, никто не сможет подтвердить или опровергнуть эти слухи.	Wendigo revised (76)
The Ulu of Arnaguatsaaq Chill-That-Waits (Улу Арнагуацаак, Зимы-которая-ждет)	Гнозис 6 Уникальный фетиш. Об этом улу не помнит даже большинство духов предков. Его подарила Зиме-которая-ждет сама Луна, чтобы та одолела великое чудовище – Луумаюука. Нож сделан из одного куска посеребренной кости, его рукоятка идеально лежит в руке владельца, а лезвие не тупится и не крошится. Говорят, что в фетише обитает праведный дух Луны, призванный пронзить ее очищающим светом порочную тьму. Другие считают, что это бессмертный дух войны, который сражался за Луну необычайно яростно и умело. Возможно, оба этих духа соседствуют внутри улу. Что бы это ни были за духи, Арнагуацаак получила силу десятерых и сразилась с Разбивающим лед и чудовищной птицей Айпалувик. «Песнь о Зиме-которая-ждет» говорит о том, что, когда Луна решает помочь Вендиго, чья победа в бою жизненно необходима народу гару, улу покидает свое укрытие и оказывается в руках избранной воительницы. Ходят слухи о том, что недавно улу нашли, и старейшины считают это плохим предзнаменованием.	Wendigo revised (76)
Cedar Bowl (Миска из кедра)	Гнозис 6 Искусно изготовленная миска из древесины кедра, идеально круглая, как полная Луна. В ней обитают несколько элементалей воды. Ободок миски выполнен из меди. Из меди отлит и знак на дне миски, запечатывающий духов. Миску нельзя разбить или сжечь. Если в нее налить воды и активировать, проведя мокрым кончиком пальца или когтем полный круг вдоль ее ободка, фетиш издает звенящий звук, который подхватывает ветер. Водяные элементали тушат любое пламя на территории, где видно миску или слышно ее звук. Владелец фетиша может тратить дополнительные пункты гнозиса, отдав из духу ветра, чтобы тот нес звук дальше, позволив затушить далекий пожар. Каждый потраченный пункт гнозиса удваивает расстояние, на котором слышно звук миски: в	Wendigo revised (77)

	спокойную погоду он раздается на 150 футов, а трата 2 пунктов гнозиса увеличивает это расстояние до 600 футов.	
Wendigo Shield (Щит Вендиго)	Гнозис варьирует. Этот узнаваемый фетиш Вендиго делают из шкуры бизона, прогревая ее, пока она не достигнет толщины в дюйм. Затем ее натягивают на каркас из китовых костей или оленьих рогов и украшают так, как захочет владелец. Обычно на щит вешают мех, скальпы и прочие трофеи, взятые воином с тел врагов. В щит вселяют нескольких духов войны, а иногда духов предков, которые желают помочь тем, кто честно одолел их в бою. Щит Вендиго добавляет 1 точку Запугивания (Intimidation) и увеличивает дайспул поглощения урона на число кубиков, равное половине гнозиса фетиша. Чем больше ужаса вызывает щит, тем выше вероятность привлечь в него могущественного духа войны – игромеханически это определяется успехами на броске Ловкости+Ремесел (Dexterity+Crafts) при украшении щита. Однако большое количество украшений делает такой щит неудобным (владелец теряет 1 точку ловкости). Теурги гадают на щитах перед боем. Отдыхающие гару ставят щит у двери снаружи жилища, чтобы фетиш отгонял враждебных духов. Ходят слухи о щитах, один вид которых прогонял врагов с поля боя, позволяя побеждать без единого удара. Прим. перев.: по правилам MET владелец щита может напугать врага, который впервые видит щит. Для этого тратится пункт гнозиса и делается бросок Запугивания (Intimidation). Успешный бросок означает, что враг стремительно убегает от владельца щита, хотя при этом он может защищаться и даже нападать на тех, кто встретится у него на пути. Если бросок был неудачен, враг больше никогда не испугается этого щита.	Wendigo revised (77)
Book of the Spirits' Secrets (Книга тайн духов)	Гнозис 7 Это книга толщиной не менее 2 дюймов с красной кожаной обложкой. В книге обитает дух наутилуса, двустворчатого моллюска или венериной мухоловки. В книгу может подселяться другой дух, временно становясь тем духом, который наделяет фетиш силой. Наличие второго духа необходимо для активации фетиша. Подселять в книгу можно духов природы, духов предков, бейнов и даже призраков. Для активации фетиша нужно раскрыть книгу на первой странице и вписать в нее имя духа. За каждый успех на броске активации владелец фетиша может задать духу один вопрос. Когда вопрос произнесен вслух, книга открывается на той странице, где написан ответ на нее (если дух знает ответ – фетиш бессилен против незнания). Если в книгу подселен дух, который не служит Гайе – бейн, дух Вивер или призрак – для активации нужно сделать оппозитный бросок гнозиса владельца против гнозиса или силы воли духа (в зависимости от того, что выше). Набрав 5 и более успехов на броске активации, владелец фетиша может вместо вопроса попросить духа об одолжении, заключающемся в однократном использовании одной из чар (Charm) духа. После этого дух освобождается.	Hammer and Klaive (66)
Feathered Cloak (Плащ из перьев)	Гнозис 8 Для создания этого фетиша нужны тысячи перьев разного цвета и долгие годы работы. Результат потрясает не только своей силой, но и видом – это просто буйство цветов и узоров. Говорят, что если неотрывно всматриваться в плащ, то через 1–3 дня в узорах перьев можно увидеть свой путь в жизни. Так это или нет, но фетиш точно обладает великой силой – он позволяет	Hammer and Klaive (66)

	летать. После активации фетиша его владелец может оторваться от земли и лететь горизонтально со скоростью бега. Двигаться одновременно вертикально и горизонтально нельзя. Набор и снижение высоты происходят медленно – со скоростью ходьбы. Полет требует колоссальных сил. Каждые 10 минут полета необходимо делать бросок Выносливости+Атлетики (Stamina+Athletics) по сложности 5. Неудачный бросок говорит о том, что усталые мышцы требуют отдыха, и нужно приземлиться. Фетиш представляет собой полноразмерный плащ, в который нужно завернуться для активации и оставаться в нем во время полета. В плаще обитает дух птицы.	
Tangling Whip (Оплетающий кнут)	Гнозис 8 Излюбленный фетиш Детей Гайи, используемый также Ходящими по стеклу, Теневыми владыками и Молчаливыми странниками. Это кнут из зеленых кожаных полос со стальной рукоятью. В нем обитает дух ящерицы. После активации фетиша дух ящерицы наделяет кнут способностью отбрасывать хвост. При каждом ударе кнут отделяется от рукояти и, извиваясь червем, оплетает жертву. Из рукояти тут же вырастает новый кнут – фетиш можно активировать каждый ход. Если не активировать фетиш после отбрасывания кнута, то он никак от этого не страдает. Ударенная кнутом жертва должна сделать успешный бросок Ловкости+Бдительности (Dexterity+Alertness) по сложности 9, в противном случае теряет точку Ловкости до тех пор, пока с нее не снимут кнут. Несколько ударов лишат жертву всей Ловкости, полностью ее обездвижив. Если жертва пытается порвать путы или отодрать их от себя, считается, что каждый кнут имеет силу 7 и пять уровней здоровья.	Hammer and Klaive (66)
Time Piece (Хронометр)	Гнозис 8 Этот фетиш существует во множестве вариантов у всех племен и может быть создан из любого устройства для измерения времени. Самые первые фетиши делались из солнечных и водяных часов, затем из песочных часов, а современные Ходящие по стеклу используют для этого наручные часы. В любом случае в фетиш вселяют духа воды. Этот факт вводит в недоумение некоторых молодых теургов, потому что сила фетиша никак не связана с водой. Хронометр ненадолго замедляет время. Для активации фетиша нужно запустить часы соответствующим образом: выставить на свет солнечные часы, налить воды в водяные, перевернуть песочные, запустить секундомер. Время для всех вокруг, кроме владельца фетиша, начинает замедляться. Игромеханически в радиусе 40 ярдов от фетиша на первом ходу все, кроме владельца Хронометра, теряют 1 кубик из набора кубиков на любые броски. На втором ходу они теряют 2 кубика, на третьем – 3, и так продолжается, пока у них не останется 1 кубик. Продолжительность эффекта в ходах равна количеству успехов на броске активации. После этого время ускоряется, и запасы кубиков возвращаются к нормальным значениям. Фетиш можно активировать раз в день.	Hammer and Klaive (66)
Wind Hammer (Молот ветра)	Гнозис 7 Этот фетиш популярен у Ходящих по стеклу и Теневых владык – и те, и другие любят мощное, но незаметное оружие. В неактивированном виде он выглядит как обычный тяжелый боевой молот, головка которого сделана из камня. После активации молот становится невидимым, причем его головка сохраняет свою твердость и массу (и наносит такой же урон, как и до	Hammer and Klaive (67)

	активации), а вот рукоять позволяет вставлять в нее предметы, например мобильник – тогда окружающие увидят телефон в сжатой руке владельца фетиша и даже не догадаются, что он держит молот. Однако невидимый молот можно обнаружить. Во-первых, воздух вокруг него становится холоднее. Разница в температуре незначительная, но если знать, что искать, то на расстоянии в 3 фута присутствие фетиша становится очевидным. Во-вторых, невидимый молот по-прежнему очень тяжел, и его ношение требует серьезного напряжения мышц руки, что можно выявить броском Восприятия+Бдительности (Perception+Alertness). Сложность броска составляет 7 для тех, кто знает о силе фетиша и чувствует холод, и 9 для тех, кто просто пытается обнаружить «что-то странное». В фетише обитает дух ветра.	
Umbra Claws (Умбральные когти)	Гнозис 5 Вырезанные на когтях глифы, куда вселен дух. Использовать фетиш можно только в форме кринос: когти в формах глабро и хиспо недостаточно велики, чтобы вместить глифы. Глифы гласят «Умбра», «мудрость» и «коготь», а внутри фетиша обитает дух Вильда. Такие когти могут разрывать Преграду (Gauntlet). Пока разрыв вновь не заплетут пауки Узора, гару становится гораздо проще делать «шаг в сторону» (-3 к сложности для всех рядом с гару, который активировал когти). Эффект кратковременный: входить в Умбру нужно на том же ходу, когда разорвана Преграда	Hammer and Klaive (69)
Haunting Drums (Ослепляющие барабаны)	Гнозис 8 Это очень странные фетишные барабаны*, стоящие особняком от остальных в тех немногих септах, которые их используют. В каждом таком фетише обитает дух летучей мыши, и каждый, кто прослушает мелодию, выстукиваемую на активированном барабане, лишается зрения на несколько дней – вместо того чтобы видеть мир, он начинает его слышать. Обычно люпусы свыкаются с этим довольно быстро, метисы – медленнее, а хомидам приходится хуже всего. Зрения лишаются только те, кто прослушал выстукиваемую мелодию целиком, поэтому фетиш плохо подходит для обороны от врагов – если только кто-то не будет отгонять противников от барабанщика и мешать им затыкать уши. Кроме того, барабан поражает всех без разбору и может ослепить союзников, если только те заранее не заткнут уши. Однако фетиш удобен в качестве средства наказания – как правило, на нем играют до или после обрядов наказания, в частности обряда остракизма (Rite of Ostracism). Сила фетиша выступает в качестве высшего суда: если обвиняемый способен выжить без зрения в одиночку, то ему определенно стоит сохранить жизнь независимо от совершенного преступления. Для ослепления делается бросок гнозиса фетиша по сложности, равной силе воли жертвы. Лишившись зрения, жертва каждый день может делать бросок Восприятия (Perception) по сложности, равной числу успехов на предыдущем броске. В случае успеха к жертве возвращается зрение.	Hammer and Klaive (69)
Silent Drums (Бесшумные барабаны)	Гнозис 7 Каждый такой фетиш представляет из себя два ручных барабана*, в которых обитает дух птицы. Если активировать фетиш и бить в барабан, он не издает никаких звуков – звучит второй барабан из пары. Этот эффект длится в течение сцены и требует только броска активации «передающего» барабана. «Принимающий» барабан начинает звучать без броска, причем может находиться на любом расстоянии от «передающего», если только их не разделяет океан.	Hammer and Klaive (69)

	У этого простого фетиша необычная история. Началось все с Потомков Фенрира, создавших эти барабаны для связи септа и боевых стай – гару в септе и гару в стае активировали оба барабана и переговаривались посредством ритуального барабанного боя. Если же лежащий в септе барабан вдруг начинал звучать сам собой, то это значило, что стая попала в беду. После изобретения морзянки фетиш позаимствовали Ходящие по стеклу, используя его в качестве средства связи, которое нельзя обнаружить и заглушить традиционными методами. Для них такие фетиши стали средством координации действий стай в крупномасштабных операциях. Однако после изобретения СпайКома (SpiCom) Ходящие по стеклу стали относиться к Бесшумным барабанам как к пережитку истории. Однако множество барабанов все еще существуют и находятся в эксплуатации – их ценят за невозможность вмешательства третьих лиц в сеанс связи.	
Thorn Bow (Лук с колючками)	Гнозис 7 Искусство стрельбы из лука почти кануло в лету среди людей, но многие метисы, проводя детство в каэрнах, учатся ему. Это позволяет помочь обороне каэрна, выпуская из луков антибейновые стрелы, а также дает возможность почувствовать собственное изящество, чего метисам так не хватает. Этот фетиш – секрет метисов, которым они делятся друг с другом, причем принадлежность к одной породе здесь важнее, чем племенные различия. Фетиш представляет собой обычный деревянный лук, в котором обитает агрессивный дух Вильда. Стрелять из него можно только деревянными стрелами, хотя наконечники могут быть металлическими или каменными. После активации лук вдыхает жизнь в стрелы, которые, сорвавшись с тетивы, покрываются цветами, колючками и прочими признаками живых растений. Это не мешает стрельбе, а если стрела вонзается в тело, ростки проникают в рану и погружаются в плоть. Стрела наносит аггравированный урон, и каждый ход после попадания жертва получает 1 кубик аггравированного поглощаемого урона, пока не вырвет стрелу (потратив целый ход).	Hammer and Klaive (76)
Spiderweb Stone (Паучий камень)	Гнозис 8 Хомиды называют этот фетиш Смоляным чучелком, что озадачивает люпусов. Фетиш позволяет эффективно защитить своего владельца и его стаю. Особенно популярен он у люпусов, которые потеряли много кинфолков из-за охотников-людей. Не всегда это Красные когти. Фетиш представляет собой большой камень, изрезанный когтями в 4 направлениях: сверху вниз, слева направо и по обеим диагоналям. 4 направления выбраны вместо двух, чтобы случайно не получился глиф Вивер, который может привлечь ненужное внимание духов. Затем люпус кладет камень в неглубокую лужу и вселяет в него дух паука. После активации фетиша вода отражает на него лунный свет, и камень сияет. Любой человек, бросивший взгляд на фетиш, должен сделать бросок силы воли по сложности 8 и в случае неудачи ощущает необъяснимое влечение к сияющему лунным светом камню. До самого рассвета он смотрит на фетиш, не в силах оторвать от него взгляд. Обычно к этому времени люпусы проверяют свои ловушки, и редкий охотник увидит спасительный рассвет. К сожалению, кораксы совершенно неспособны сопротивляться силе фетиша, и время от времени люпусам приходится оттаскивать их от камня, чтобы они не выдали ловушку. Ходят слухи, что тех кораксов, которые попались в ловушку в форме хомид, случайно	Hammer and Klaive (78)

	убивали как людей.	
Totem Mask (Тотемная маска)	Гнозис 7 К теургам нечасто обращаются за помощью в дипломатических вопросах, но тем не менее иногда их духовное знание может быть очень полезно для выхода из сложных ситуаций. В частности, прекрасное понимание мира духов и тесная связь с тотемом стаи могут позволить теургу объединить действия двух стай. Тотемная маска всегда существует в двух экземплярах, каждый из которых изображает тотем стаи. Фетиш предназначен для двух стай с разными тотемными духами, но общей задачей. Один из членов каждой стаи (обычно это альфа) надевает маску, изображающую тотем *другой* стаи, после чего считается членом сразу двух стай, пока маска на нем. Он может принимать участие в стайных тактиках (pack tactics) любой из стай и пользоваться преимуществами любого из двух тотемных духов, но при этом на него распространяются запреты (Ban) обоих тотемов. Хотя в теории можно создать маски для всех членов обеих стай (для этого нужно, чтобы обе стаи были одинаковы по численности, т. к. каждый такой фетиш должен существовать в двух экземплярах), это выходит слишком расточительно. Маска работает, пока стаи не выполнят общую задачу, после этого фетиш лишается духовной силы. Маски для всех членов стаи создают только при наличии исключительно важной задачи. Естественно, в маске обитает воплощение тотема стаи. Эффект от активации длится в течение 1 сцены.	Hammer and Klaive (79)
Alvis's Stone Hammer (Каменный молот Альвиса)	Гнозис 7 Цверг Альвис прославился своей мудростью и справедливостью, но был жестоко обманут Тором. Труд, дочь Тора, была обещана Альвису в жены в обмен на оружие, которое должен был выковать цверг, однако обманом мерзкого карлика удалось задержать под открытым небом во время рассвета. Первый же луч солнца превратил Альвиса в камень. Согласно некоторым легендам Альвис успел создать первый подобный фетиш до того, как умереть. Другие легенды говорят, что первые молоты были сделаны из самого Альвиса. Молот сделан из твердого камня, имеет длину около фута и служит вместилищем духа медведя. При создании фетиша дух всегда требует соблюдения такого обета: «Молота не должен касаться тот, кто не имеет мудрости». Для активации фетиша необходимо обладать хотя бы 1 точкой постоянной Мудрости (Wisdom). После активации молот в ближнем бою бьет по сложности 4 и наносит сила+1 аггравированного урона. Если его метать, молот может пролететь до 30 ярдов, бьет по сложности 5 и наносит тот же урон. Впечатляет то, что молот не наносит вреда союзникам владельца, даже если тот впал в берсеркерское безумие.	Hammer and Klaive (87)
Personal Umbral Digital Assistant – PUDA (Персональный цифровой умбральный помощник – ПЦУП)	Гнозис 8 За Ходящими по стеклу подмечено необъяснимое стремление мастерить разные красивые штучки, и очень многие считают, что ПЦУП тоже к ним относится. Этим клеветниками попросту не довелось испытать на себе разрушительный набор возможностей ПЦУП. Фактически ПЦУП представляет собой «наладонник» (КПК), в котором обитает дух пчелы. Этот дух создает сотовую файловую структуру в Умбре вокруг КПК, куда можно сохранять различные ритуалы и «запускать» их впоследствии. Во время проведения ритуала Ходящий по стеклу аккуратно размещает по центру свой ПЦУП, переведя его в режим записи. Ритуал не приводит ни к какому результату, но (если все прошло успешно) оказывается в памяти ПЦУП. Через любой промежуток времени	Hammer and Klaive (88)

	нажатием на сенсорную панель КПК можно вызвать сохраненный ритуал, и тогда он приведет к соответствующему результату. При каждой активации фетиша можно выполнить один ритуал, если бросок неудачен – ритуал стирается из памяти устройства без какого-либо результата. Если результат ритуала зависит от внешних факторов, то все броски делаются при «запуске» ритуала из памяти ПЦУП, а не при записи. В ПЦУП можно занести следующие ритуалы: обряд очищения, обряд раскаяния, обряд удержания, обряд указующего камня, обряд освященного талисмана, обряд становления, обряд пробуждения духа, обряд вызова, голос шакала, срывание Вуали. Хранение каждого ритуала требует духовной энергии – 1 очка временного гнозиса владельца фетиша. Этот гнозис не восстанавливается обычным образом, а возвращается после успешного «запуска» ритуала. Если «запуск» неудачен и ритуал стерт из памяти устройства безрезультатно, то гнозис не возвращается, но может быть восстановлен как обычно. *Пример. Линда Спенсер по прозвищу Файрволл обладает 3 очками гнозиса и ожидает встретиться со злобным духом следующим вечером. Она кладет ПЦУП на пол в своей лондонской квартире и успешно проводит обряд удержания, потратив 1 очко гнозиса. Ритуал записывается в памяти ПЦУП и требует 1 очко гнозиса для хранения.* *Когда Файрволл встретится с духом, у нее будет всего 1 очко гнозиса, так что ей понадобится удача, чтобы активировать фетиш. Но если удастся, то сразу же исполнится обряд удержания, а к Линде вернется очко гнозиса, за счет которого ритуал хранился в памяти. Если же бросок будет неудачен, Файрволл потеряет и заготовленный ритуал, и очко гнозиса, так что окажется в беде.* На этом чудеса не заканчиваются: ПЦУП можно использовать и как обычный КПК.	
Pistol Fetish (Фетишный пистолет)	Гнозис 8 При выстреле из этого пистолета вес пули увеличивается вдвое. Это не дает бонусов к прицеливанию или дальности стрельбы, но вдвое увеличивает наносимый урон – как и Кинжал из клыка (Fang Dagger). Аналогично Кинжалу из клыка Фетишный пистолет действует в течение 1 выстрела после активации.	Hammer and Klaive (88)
Crystal Javelin (Хрустальное копье)	Гнозис 8 Слово праведника – закон, а деяния Серебряных клыков творятся на правах божьих помазанников. Многие годы племя правило остальными – не в силу традиции, но по воле Гайи, Луны и Сокола. И хотя главным символом власти остается грандклейв, хрустальное копье остается чрезвычайно популярным во многих кругах, особенно среди потомков римских Серебряных клыков, выходцев из патрициев. Несмотря на название, большинство таких фетишей делается из дерева, но наконечник должен быть прозрачным. Не обязательно хрустальным, но всегда прозрачным – сгодится как бриллиант, так и стекло. Внутри него обитает джагглинг Луны. После активации дух наполняет наконечник лунным светом и превращает его в серебряный, благодаря чему он наносит гару и многим фера непоглощаемый аггравированный урон. Кроме того, наконечник копья сияет ослепительным лунным светом – попытки поразить владельца копья идут по сложности +2. Если копье метнуть, то оно, вонзившись, испускает вспышку чисто-белого света – все вокруг делают бросок Сообразительности+Бдительности (Wits+Alertness) по сложности 7, а в случае неудачи слепнут на 1 ход. Правила нанесения урона аналогичны таковым для	Hammer and Klaive (93)

	копья.	
Sadism Stick (Кол садиста)	Гнозис 6 Это необработанный кол из твердой древесины, который, однако, часто украшают глифами, чтобы сделать его более привлекательным для бейнов. Внутри него обитает дух боли. Кол не убивает того, в кого его воткнули, а заставляет его испытать мучительную агонию, а также наделяет инстинктивным знанием того, как от этой агонии избавиться – причинить боль кому-то еще. Сопротивляться желанию причинять боль другим можно броском силы воли по сложности 5 + значение Основного инстинкта (Primal-Urge). Каждый успех позволяет противостоять действию фетиша в течение 10 минут. Трата пункта силы воли позволяет сопротивляться в течение часа.	Hammer and Klaive (34, 97)
Luk'aathihko (Лук'аатико)	Гнозис 7 Лук'аатико – непереводимое слово из языка ананаси, служащих Вивер. Они и создали этот фетиш и еще множество подобных. Этот фетиш состоит из двух предметов. Первый из них – металлический цилиндр, длина которого где-то 15 дюймов, диаметр – 2 дюйма. В сечении он идеально круглый. В торце цилиндра имеется коническая выемка глубиной 1 дюйм и с начальным диаметром около 1/5 дюйма. Выемка совпадает со вторым предметом – металлической иглой. В другом торце цилиндра есть три отверстия – каждое диаметром где-то 1/3 дюйма. Внутри у цилиндра хитроумная система насосов и трубок, заполненная тремя разными жидкостями: красной, синей и зеленой. Внутри фетиша обитает дух известняка. Для активации фетиша ананаси должен сперва уколоть жертву иглой, пустив кровь. Далее игла вставляется в выемку в торце цилиндра, а фетиш активируется. Закрыв пальцами два из трех отверстий в противоположном торце, ананаси может слить из фетиша одну из жидкостей (она таинственным образом восполнится через 24 часа). Пока жидкость сливается из цилиндра, жертва истекает какой-либо из жидкостей тела (например, слюной или кровью) изо рта, носа и ушей. Теряя жидкость, жертва теряет ярость, гнозис или силу воли: один пункт за каждый успех на броске активации. Фетиш можно использовать 1 раз в 24 часа.	Hammer and Klaive (100)
Shadow Shield (Теневой щит)	Гнозис 7 Классический африканский щит рассчитан на то, что его увидят. Он раскрашен так причудливо и пугающе, что враг должен струсить и проиграть еще до того, как битва началась. Однако по этой причине щит бесполезен воину, нападающему исподтишка. Осознав это, бастет создали Теневой щит. В фетише обитает дух хамелеона или тени, а сам щит красят в три слоя. Первый слой – полностью черный. Второй слой – полностью белый (иногда для того, чтобы черный не просвечивал, белую краску наносят в два слоя – это не мешает созданию фетиша). Последний слой – традиционная раскраска. После активации фетиш немедленно сливается с окружением. Обычно бастет прислоняется спиной к стене или другому предмету, а спереди закрывается щитом. Обнаружение замаскированного таким образом бастет требует успешного броска Восприятия+Бдительности (Perception+Alertness) по сложности 8. Кроме того, фетиш может использоваться как обычный щит. В битве он увеличивает сложность бросков Драки (Brawl) и Фехтования (Melee) противника на 1, а также повышает на 1 сложность попадания стрелами, камнями и прочими снарядами, но не способен защитить от пуль.	Hammer and Klaive (101)
Machete (Мачете)	Гнозис 6 Каждый ход дает 1 пункт ярости, но эту ярость можно	Chaos Factor (51)

	тратить только на дополнительные удары фетишем.	
Echo of Ages (Эхо веков)	Гнозис 8 Моколе помнят очень многое – такова их работа. Но их недостаточно, чтобы быть всюду и везде, поэтому в памяти Гайи есть большие пробелы. Однако Эхо веков помогает их устранить. Эхо веков – золотой колокол, украшенный по краю рунной вязью. Внутри него обитает дух черепахи. Многие моколе экспериментировали с размером и видом колокола – оказалось, что он может быть практически любым. Одна городская моколе-модница вообще использовала маленький колокольчик на своей бархотке. Впрочем, большинство фетишей сделаны из больших колоколов. Звон активированного колокола отдается в прошлом, воскрешая призрачные образы и отзвуки тех событий, что произошли когда-то в этом месте. Чем громче звон, тем дальше погружение в прошлое. Грубо говоря, если достаточно громко звонить в колокол, расположенный в Лондоне, то удастся увидеть, как выглядело это место до закладки первого камня города. При активации игрок делает бросок Силы+Исполнения (Strength+Performance) по сложности, зависящей от желаемой глубины ретроспективы: увидеть вчерашний день – 5, увидеть события прошлого года – 6, вернуться в прошлое на десятилетие – 7, отмотать назад век – 8, еще дальше – 9. Чтобы колокол зазвонил так громко, как нужно для наблюдения конкретного момента, нужно набрать 5 успехов. Если успехов будет меньше, глубина погружения в прошлое уменьшается. Насколько – решает рассказчик.	Hammer and Klaive (104)
Reflection of Reality (Отражение действительности)	Гнозис 7, особые правила активации Убийство должно выглядеть как несчастный случай. Нет тела – нет дела. Священную тайну нужно защищать любой ценой. Чем меньше улик осталось на месте преступления, тем лучше, но некоторые улики просто так не уберешь. Лучший вариант – это когда улики попросту не существует, и в этом поможет Отражение действительности. Это фетишное зеркало всегда создают *камса*, так как они единственные, кто может надеяться уговорить элементаля воздуха – в Отражение действительности дух должен вселиться добровольно. Для активации фетиша делается бросок гнозиса владельца по сложности, равной значению местной Преграды (Gauntlet). Нага смотрит в фетиш и ловит отражение предмета, который должен исчезнуть, затем дует на зеркало, и оно запотевает. Если зеркало после этого протереть, отражение предмета исчезает – как и он сам. Фетиш выбрасывает предмет из материального мира в Умбру, и нага может забрать его позже, если он понадобится (однако враги могут завладеть им за то время, что требуется наге, чтобы добраться до *ананта* и вернуться). Как и в случае «шага в сторону», 3 успеха заставляют предмет исчезнуть немедленно, если успехов меньше – процесс замедляется. Кроме того, зеркало не действует на живых существ – только на неодушевленные предметы. Несмотря на ограничения наги любят этот фетиш. Он позволяет исказить место преступления, вмешаться в ход расследования и может даже спасти арестованную нагу, если ее предупредить заранее – полиция попросту не найдет при ней орудия убийства.	Hammer and Klaive (105)
Voodoo Blade (Меч вуду)	Гнозис 6 Цель раткинов – убивать как можно больше людей. Их заставили отказаться от этого, но некоторые отголоски той изначальной цели дошли до нас сквозь века. Один из них – Меч вуду. Наверняка этот фетиш изначально назывался как-то иначе, но современное название	Hammer and Klaive (107)

	полностью отражает его суть. Это короткий меч с раздвоенным, словно змеиный язык, острием. Внутри него обитает дух змеи. Если раткин сражается сразу с несколькими врагами, он ударяет одного из них фетишем, а затем активирует его. В случае успешной активации еще один противник оказывается ранен в то же место (рану получает враг, что оказался ближе всего к тому, кого меч ударил до активации; фетиш различает друзей и врагов). Оба противника получают сила+2 аггравированного урона. Сложность попадания Мечом вуду – 6.	
Silent Blade (Бесшумный меч)	Гнозис 7 Этот фетишный вакидзаси служит обиталищем для духа гусеницы и рассчитан на то, что про него забудут. После активации Меч проходит сквозь жертву так, словно она призрак. Раны от него обозначают, обводя уровни здоровья, а не зачеркивая их – эти раны дают штрафы, лечатся перед бэшинговым уроном и способны привести к обмороку, но не смерти. В конце сцены все эти призрачные раны сразу же исцеляются. Если жертва не сделает успешный бросок силы воли по сложности 8, она забудет о том, что ее ударили этим мечом. Если раны наносили только Бесшумным мечом, а бросок силы воли неудачен, жертва забудет даже о том, что на нее напали. Если владелец фетиша встречается с жертвой после этого, она не помнит о произошедшей стычке, но в присутствии меча подсознание жертвы вспоминает боль от ран. Эта внезапная боль пугает жертву и сбивает ее с толку. За каждый уровень здоровья, отнятый активированным Бесшумным мечом, владелец фетиша получает 1 дополнительный кубик ко всем броскам запугивания (Intimidation) против жертвы (не более 5 кубиков).	Hammer and Klaive (108)
Blood Conversion Weapons Platform (Оружейная платформа на крови)	Гнозис 7 Мощный фетиш, которым пользуется Крадущийся-по-паутине (Stalks-the-Web) и другие ананаси. Используя свой запас крови, можно восполнить боезапас оружия, закрепленного на Платформе. Для полной перезарядки нужно отдать по пункту крови за каждый ствол. Отдав 2 пункта крови, можно зарядить оружие специальными патронами (например, серебряными или золотыми). Фетиш превращает кровь в патрон непосредственно во время выстрела, так что навариться на продаже боеприпасов не получится. Некоторые виды оружия, например огнеметы, могут быть не совместимы с Платформой (решает рассказчик).	Apocalypse (213)
Womb of Time (Утроба времен)	Гнозис 7 Этот фетиш выглядит как хрустальная сфера с изъянами. Если вглядеться в нее, то видно, что изъяны имеют форму людей, животных или духов. Сфера содержит жизненную силу одного или нескольких видов живых существ. Теург вселяет в сферу дух размножения, например дух термита или медузы, касается ей тела фертильного существа и тратит 1 пункт постоянного гнозиса. Утроба заряжается силой плодородия, а существо-донор принесет на 1 приплод меньше (как правило, это не проблема). Перевертыши, которые создают подобные сферы, стараются сделать их как можно больше, чтобы оставить тем, кто переживет Апокалипсис. Приплод из Утробы достанется следующему поколению живых существ. Этот фетиш – хрупкая драгоценность, которую используют для возрождения жизни в новые времена после Апокалипсиса (если эти времена настанут). Старейшие из моколе намекают на существование «яиц времен», оставшиеся с предыдущих концов света.	Apocalypse (215)
Bret (Брет)	Гнозис 7 Этот жуткий фетиш представляет собой пару рук или лап мертвого разумного существа: человека, гумагана, гару и	Mokole (69)

	т. п. В них вселена часть души мертвеца. Руки заворачивают в траву, сушат и носят на шее. Владелец фетиша получает столько точек в Восприятии (Perception), сколько было у мертвеца. Если у мертвеца были какие-либо дары, связанные с восприятием (например, Чутье Вирма (Sense Wyrm)), владелец фетиша их получает. Естественно, фетиш нельзя носить в большинстве социальных ситуаций. Кроме того, родственники мертвеца будут в бешенстве и попробуют отнять Брет и сжечь его, чтобы освободить душу.	
Mace of the Winds (Булава ветров)	Гнозис 8 Уникальное оружие макара – украшенная железная булава с отделкой из бронзы. После активации она наносит сила+3 аггравированного урона. Однако истинная сила Булавы заметна, когда владелец переходит в форму архид. Тогда Булава летает над головой владельца и бьет туда, куда он укажет. Владелец указывает Булаве, куда бить (это считается действием, дайспул составляет Ловкость+Фехтование (Dexterity+Melee)), после чего фетиш может пролететь в том направлении до 50 ярдов, а затем возвращается и зависает над головой владельца. Создание такого фетиша требует великоплепного умения обрабатывать металл и содействия духа войны.	Mokole (69)
Loki’s Fire (Огонь Локи)	Гнозис 7 Это огненно-красный камень размером с человеческую ладонь, по цвету похожий на сердолик. После активации (фетиш такой силы не удастся активировать простым броском – необходимо потратить пункт гнозиса) фетиш увеличивает Манипулирование (Manipulation) владельца на 2 в течение сцены. В идеале этим нужно воспользоваться, чтобы разыграть кого-то так, как это делал тот, в чью честь назван фетиш. Внутри фетиша частенько обитает дух обмана.	Book of Auspices (35)
Storyglass (Окно в прошлое)	Гнозис 6 Это карманное зеркальце, осколок стекла или какой-то другой отражающий предмет (но не серебряный!). После активации фетиша владелец задает ему вопрос, например: «Покажи, кто украл мой клейв». В зеркале ненадолго появится картинка, без звука. Эта картинка часто не показывает всего, что произошло, и не проясняет причину произошедшего. Кроме того, она показывает то, что видно глазу, и не покажет, например, кто скрывается под маскировкой. Эти картинки не могут служить основанием для сбора вече или проведения ритуалов наказания, но могут направить филодокса в нужном направлении.	Book of Auspices (81)
Infinite Appliance (Универсальный прибор)	Гнозис 7 Ходящие по стеклу ценят и восхищаются наукой и техникой. Там, где они живут, полным-полно новейших гаджетов. Диана Стоун, художник и теург из племени Ходящих по стеклу, создала этот фетиш, используя дух термита, и пользовалась им множество раз. С виду это пластмассовая или металлическая коробка размером с iMac без каких-либо обозначений. На ее верхней поверхности есть выключатель и шнур питания. Назначение фетиша сходу понять невозможно. Гару подключает фетиш к сети электропитания, включает его и тратит пункт гнозиса. При этом Прибор, если никто его не видит, начинает превращаться в устройство, которое в данный момент нужнее всего для его хозяина: перфоратор, эмалировочную печь, газовый хроматограф или даже телевизор, настроенный на прием сигнала со станции в Умбре. Прибор не может превратиться в оружие, одежду или что-то живое. Рассказчику стоит задуматься над тем, как этот необычный фетиш может сделать сюжет интереснее. Владелец не может предугадать, во что превратится фетиш, и не может ему приказывать. Фетиш действует в	Book of the City (120)

	течение сцены, затем возвращается к исходному виду.	
Birnam Sands (Бирнамские пески)	Гнозис 7 Бирнамские пески не выглядят как что-то особенное. Это просто пригоршня желтоватого песка с вкраплениями, которые неопытный глаз может принять за кусочки слюды или кварца. Если присмотреться внимательнее, становится видно, что эти крапинки движутся быстрыми рывками – настолько быстрыми, что их очертания размываются. А вот эффект у Песков зрелищный. Если активировать фетиш и рассыпать щепотку песка вокруг дерева, то дерево вынет корни из земли и пойдет в случайном направлении. Прогуливающийся столетний дуб, использующий корни в качестве ног, натворит немало разрушений. А если особенно искусный оборотень заставит маршировать целую рощу, результат будет весьма впечатляющим. Действие Песков длится около получаса, а деревья, хоть и движутся хаотично, умудряются обходить друг друга и поднявшего их гару. А вот товарищам этого гару стоит быть поосторожнее. Когда действие фетиша заканчивается, деревья надежно укореняются на тех местах, где находятся – так, будто они стояли тут несколько лет. Там, где они стояли раньше, остаются дыры в земле и развороченный дёрн. Маленькой пригоршни Песков хватит на 1–5 деревьев, а средней – на 5–10. Полный карман оживит до 20 деревьев. В сагах говорится о гару, которые поднимали целые леса, но для этого требовалось умопомрачительное количество Песков. Деревья не вредят тому, кто их поднял. Однако он не имеет над ними никакой власти, так что лучше не стоять у них на пути. Деревья слепы и глухи, но чувствуют опасность. Тот, кто попытается повредить дерево, будет раздавлен несколькими тоннами злобной древесины. Гуляющее дерево по пути сможет разрушает здания, переворачивает машины, давит людей. Бирнамские пески, как и прочие фетиши Вильда, нельзя создать – их можно только найти. Вблизи тех мест, где силен Вильд, можно найти случайные россыпи Песков, но они существуют недолго и исчезают к моменту повторного посещения. Тот, кто найдет такую россыпь (если, конечно, он понимает, что нашел), может взять столько Песков, сколько сможет унести – но не больше. По неизвестной причине россыпи Песков открываются только гару-одиночкам. Попытка оповестить других о своей находке неизбежно заканчивается тем, что на месте фетиша оказывается полоса бесплодной земли, а а воздухе звучит глумливый смех.	Book of the Wyld (116)
Primordial Slime (Первичный бульон)	Гнозис 5 Это, наверное, самый мерзкий фетиш – хотя у Вильда много подобного. Это жижа тусклого зелено-черного цвета, имеющая консистенцию и запах рвотных масс. Хранить ее можно только в керамическом сосуде, хотя Ходящие по стеклу рекомендуют лабораторную посуду из стекла Ругех. Это агрессивное вещество, которое, к счастью, встречается редко. Источник вещества неизвестен, и очень немногие гару стремятся его найти. Даже происхождение названия неясно. Есть байка о юном теурге Ходящих по стеклу, который впервые увидел этот фетиш и насмешливо заметил, что так выглядел первичный бульон в те времена, когда жизни еще не было. Название закрепилось, однако смеяться над этой байкой как-то неловко. Первичный бульон обладает великой силой превращения. Если нанести его на что-то неживое, он превратит это в другое вещество. Для нанесения нужна кисть из волос гару (что-то другое тоже будет превращено). Хоть Бульон	Book of the Wyld (117)

	и не может сделать неживое живым, он в силах превратить бронзовый засов в кусок мела, веревку – в стальной трос, каменную стену – в стену из сыра. Однако каменная стена может также стать стеной из стронция-90 или стекла – действие фетиша полностью непредсказуемо. Кроме того, вещество, единожды преобразованное Бульоном, становится иммунным к нему. Поэтому использование фетиша сопряжено с риском, и на него нельзя всерьез рассчитывать.	
Stone Kettle (Каменный котелок)	Несмотря на название, Каменный котелок сделан не из камня. Обычно это закопченное железо, иногда дерево, но всегда нарочито грубо обработанное. От Котелка веет чем-то сверхъестественным, но он выглядит в точности как дешевая посуда и лишь очень внимательный наблюдатель поймет, что с ним не все так просто. Котелок можно использовать как посуду, но есть у него и более интересные функции. Знающий гару может с его помощью создавать из кипящей воды и камня нужные ему пар, туман и облака. Если же он не осознает, что делает, он может столкнуться с непредвиденными – и опасными – последствиями. Если заранее не воззвать к Вильду, фетиш ничем не будет отличаться от обычного котелка. Попытка активировать его в таком случае приведет лишь к тому, что бульон пропахнет гранитом – и это в лучшем случае. Однако если сделать все правильно, можно сварить практически любые облака. Тип призываемого тумана нужно определить заранее, в противном случае результат отдается на волю рассказчика и вряд ли он будет полезным или хотя бы безопасным. Для извлечения содержимого Котелка нужно сделать бросок сообразительности+ритуалов (Wits+Rituals) по сложности 6. Число успехов определяет объем облаков и длительность их существования. Сложность бросков гнозиса для активации фетиша варьирует: 4 – туман, холодный ветер, слабый приятный аромат; 6 – зловонный туман, ледяной ветер, дым; 7 – достаточно густые облака, чтобы заставить кашлять; 9 – достаточно густые облака, чтобы внутри них стало плохо. Примечание: каждый следующий уровень требует траты дополнительной точки гнозиса. Действие Котелка ограничено только фантазией владельца, однако ни при каких обстоятельствах нельзя варить в нем яд. Попытка сделать это приведет к тому, что Котелок расколется.	Book of the Wyld (117)
Venomous Swarmbags (Мешок с ядовитым роем)	Гнозис 6 Фетиш похож на обычный Мешок с роем, но существа внутри него ядовиты. Вряд ли один укус приведет к смерти, однако вероятность всегда есть.	Book of the Wyld (117)
Turtle Shell Rattle (Трещотка из черепашьего панциря)	Гнозис 7 У Трещотки два способа применения. Если привязать ее к палке, а палку воткнуть в землю, то можно отвести смерч или попробовать взять над ним управление. Возгласами и жестами владелец фетиша показывает, куда вихрь должен направиться. Злые шаманы могут с помощью Трещотки направить смерч в населенную местность. Хотя движение вихря хаотично и почти непредсказуемо, его отправка в нужном направлении может заставить смерч оказаться рядом с определенным местом. Каждая Трещотка дает одну попытку управления вихрем. Второй способ применения Трещотки – чисто церемониальный. При попытке призыва или беседы с духами встряхивание Трещотки увеличивает шансы	Croatan Song (125)

	благоприятного отношения со стороны духа (снижает на единицу сложность общения с невраждебным духом).	
Amulet of Tongues (Амулет толмача)	Гнозис 8 Это маленький деревянный амулет, который носят на шее на кожаном шнурке. При активации он наделяет своего владельца способностью понимать все языки, включая речь духов. Фетиш не помогает говорить на других языках или понимать написанное, а мистическим образом улавливает смысл сказанного. Внутри фетиша обитает дух кукушки или таракана.	Dark Ages – Werewolf (222)
The Golden Torc of Kingship (Золотая гривна короля)	Гнозис 6 Великолепный шейный обруч, сплетенный из золотой проволоки, концы которого стилизованы под волчьи головы. Золото сверкает так ярко, будто светится. Носить Гривну могут только обладатели дополнения Чистота рода (Pure Breed) 3 и выше. Ношение Гривны добавляет +1 к значению Pure Breed, а также наделяет носителя способностью чувствовать ложь, как это делает дар филодокса Истина Гайи.	Werewolf the Dark Ages (38)
Crone’s Tongue (Язык старухи)	Гнозис 6 Сложность 5, аггравированный урон сила+4 Длинный меч, сделанный просто, но элегантно. В присутствии служителей Вирма он горит ярким светом.	Werewolf the Dark Ages (38)
Keystone (Каменный ключ)	Гнозис 8 С виду это обычный камень плоской или неправильной формы, однако в нем обитает могущественный земляной элементаль. Активированный Каменный ключ способен открыть проход в любой земляной или каменной преграде, такой как крепостная стена. Проход достаточно широк, чтобы там прошли двое людей или гару в криносе. Если преграда освящена или над ней был проведен вампирский или оборотневский ритуал, владелец фетиша должен сделать бросок гнозиса по сложности 7 или выше в зависимости от того, насколько сильна защита. Если преграда состоит из того же камня, который был использован при создании фетиша, проход открывается по сложности -1 или -2. Также Каменные ключи могут закрывать бреши в стенах аналогичным образом. Эти фетиши часто создаются Хранителем каэрна (Warder).	Werewolf the Dark Ages (119)
Iron Crown (Железная корона)	Гнозис 7 Этот фетиш представляет собой обруч из железа или стали и часто используется для закрепления пактов между септами либо подтверждения верности гару клятве. Фетиш подстраивается под размер головы того, кто его наденет, а владелец Короны (фетиш может быть надет не только им) назначает обет, например «тот, на ком надета Корона, не может солгать» или «тот, на ком надета Корона, не может напасть на септ Великой горы». Активированный фетиш нельзя снять, пока этого не пожелает его владелец. Снять Корону силой можно только вместе с черепом. Если тот, кто носит Корону, нарушит обет, то он будет терять по 1 уровню здоровья каждый ход нарушения (урон нельзя поглотить). Урон не аггравированный, но вместе с последним уровнем здоровья Корона снимает и верхушку черепа жертвы. Обет оглашается до того, как Корона надета, и не может быть изменен. Если владелец фетиша умирает, Корона прекращает действовать и может быть снята. Кроме того, владелец фетиша сам может снять ее с кого угодно. В Короне обитает паук узора, дух справедливости или дух земли.	Werewolf the Dark Ages (119)
Forest Crown (Лесная корона)	Гнозис 7 Корона сделана из листьев, закрепленных на рогах могучего оленя. не удивительно, что создание первых таких фетишей приписывают племени Фианна. После активации фетиша на его владельца не могут	Werewolf the Dark Ages (119)

	нападать дикие звери. Кроме того, рога срастаются с головой владельца, давая ему дополнительную атаку каждый ход (сила+2 неагравированного урона, сложность 7). Некоторые считают, кто Корона может привлечь внимание Дикой охоты. Для создания фетиша необходимо вселить дух оленя в рога. Те гару, что пытаются создать Корону без разрешения самого оленя, сильно рискуют.	
Bone Flute (Костяная флейта)	Гнозис 8 Теурги делают эти флейты из длинных костей поверженных врагов. Звук Флейты напоминает немертвым об их природе. Любой вампир, услышав Флейту, должен немедленно сделать бросок на впадение в бешенство (сложность определяется умением гару играть на флейте). Если вампир не впадет в бешенство, то становится невосприимчив к Флейте до конца сцены. На Флейтах часто играли, стоя рядом с подозрительной крепостью, чтобы заставить вампиров проявить себя. Говорят, что есть Флейты, которые аналогично действуют на призраков. Для создания Костяной флейты в инструмент вселяют дух живого существа. Духи летучей мыши, волка и крыса часто горят жаждой мщения тем, кто помыкает их родней.	Werewolf the Dark Ages (118)
Pipes of Terror (Трубы ужаса)	Гнозис 6 Это отлично сделанная волынка. Если сыграть на ней и активировать (для этого не обязательно хорошо играть), все духи Вирма, которые слышат волынку, должны сделать бросок силы воли по сложности 6 и в случае неудачи в ужасе разбегаются.	Fianna (50)
Flight Pack (Набор для полета)	Гнозис 8 Это устройство, в задней части которого есть множество выхлопных отверстий и извивающихся трубок. Если приладить его на голове и плечах, то можно взмыть в небо, а в Пенумбре – даже добраться до Главного якоря (Anchorhead – врат между Ближней и Глубокой Умброй). Полет длится 10 минут за каждый успех на броске активации. Однако если гару потратит при активации фетиша пункт гнозиса (и если активация будет успешна), то сможет долететь до выбранного места назначения независимо от того, сколько времени это займет. Фетиш способен лететь со скоростью 4, 40 и 400 миль в час. Для создания фетиша нужно вселить в устройство дух технологии, ветра или птицы.	Glass Walkers (53)
Web Drive Interface (Интерфейс сетевого диска)	Гнозис 6 Это громоздкий ящик, украшенный изображениям паука и паутины. Фетиш соединяется напрямую с бесчисленными источниками данных в Киберсфере (Cyber Realm). С его помощью можно поднять какое-либо познание (Knowledge) на 1 за каждый успеха на броске активации (значение познания не может превышать 5) до конца сцены.	Glass Walkers (54)
Leaf Armor (Броня из листьев)	Гнозис 4 Это рубаха, сшитая из листьев и весящая как листья, но добавляющая 2 уровня брони для поглощения урона.	Ways of the Wolf (54)
Tree-bark armor (Броня из древесной коры)	Гнозис 4 Рубаха из древесной коры, добавляющая 3 уровня брони для поглощения урона, но добавляющая при ношении +1 к сложности всех бросков ловкости.	Ways of the Wolf (54)
Memory Ribbon (Памятная лента)	Гнозис 7 Это полоска ткани, содержащая эманации Сферы жестокости (Atrocity Realm) и носимая на запястье. Фетиш постоянно напоминает гару о тех зверствах, которым он противостоял. Владелец фетиша не может быть одержим, а сложность всех проверок на безумие возрастает на 2.	Umbra the Velvet Shadow (50)
Steel Fur (Стальной мех)	Гнозис 5 Это технофетиш** - металлический элементаль вселяется в шерсть гару, придает ей хромированный вид и	Umbra the Velvet Shadow (62)

	добавляет 4 кубика к броскам поглощения урона (включая аггравированный). Считается двумя освященными (dedicated) предметами.	
Phreak Box (Фрикерская коробка)	Гнозис 6 Это устройство, созданное Киберволками. После активации фетиш позволяет гару открывать и закрывать порталы к кластерам данных в Компьютерной паутине, а также изменять окружение Микроуровня броском гнозиса по сложности 6. Во время работы Коробка издает звуки высокой частоты. Существует подобный технофетиш**, создаваемый из глотки гару.	Umbra the Velvet Shadow (63)
Brood Spear (Копье выводка леди Чарисс)	Гнозис 6 Это жуткое оружие рассчитано на использование кем-то, кто слегка больше гару в форме кринос. Копье имеет серебряный наконечник и увеличивает Ближний бой (Melee) владельца на 1. Бьет оно по сложности 7 и наносит сила+4 урона. Если на броске попадания получено 5 и более успехов, копье пронзает жертву и лишает ее действия на следующем ходу. Активированное копье горит серебряным пламенем, нанося дополнительную аггравированную рану при каждом ударе. Прим. перев.: в ревайзде это фетиш 5 уровня, а урон составляет сила+3. +1 к Melee, +1 рана от пламени и пронзание также в силе. Указано, что смертные перевертыши не в силах создать такое оружие.	Umbra the Velvet Shadow (68) Umbra revised (140)
Lightning Claws (Молниевые когти)	Гнозис 5 Этот технофетиш** создается, когда духи Вивер изменяют когти гару. В них вселяется элементально электричества. Каждая успешная атака когтями наносит дополнительно 2 кубика электрического урона. Кроме того, прикосновением когтей с одновременным броском гнозиса (сложность зависит от совершенства устройства) можно выводить из строя оборудование. На вид это металлические когти, которые нельзя скрыть в форме хомид. Прим. перев.: во второй редакции это фетиш 3 уровня.	Umbra the Velvet Shadow (63) Umbra revised (140)
Steel Hide (Стальная шкура)	Гнозис 5 Это технофетиш** - металлический элементаль вселяется в шерсть, чешую и т. д., добавляя 3 кубика к броскам поглощения урона (включая аггравированный). Владелец фетиша постоянно выглядит как хромированная статуя человека, животного или промежуточного состояния между ними, что практически сводит на нет возможность социального взаимодействия с людьми. Считается двумя освященными (dedicated) предметами.	Umbra revised (140)
Fearie Armor (Броня фей)	Гнозис 6 Легкая броня, которую создали феи для своих лучших рыцарей, меняет форму вместе с гару и добавляет 3 кубика к броскам поглощения любого урона (но не серебро). Броня не изнашивается, не рвется, не ограничивает свободу движений и не снижает ловкость. Выглядит она как что-то неземное, сошедшее с полотна картины. Есть гару, готовые убить за нее. Прим. перев.: во второй редакции это фетиш 3 уровня, кроме того броня поглощает урон от серебра.	Umbra the Velvet Shadow (44) Umbra revised (138)
Airborne Faerie Weapon (Метательное оружие фей)	Гнозис 8 Феи, обитающие у Врат Аркадии, помешаны на метательном оружии – стрелах, болтах, дротиках, камнях для пращи и т. д. – и стремятся сделать его еще мощнее. Метательное оружие фей похоже на земное, но наносит аггравированный урон после активации, не ломается, не тупится и может обладать дополнительными возможностями: огибать углы и деревья (игнорировать укрытия);	Umbra revised (138)

	вонзаться в оружие противника (разоружение выстрелом без штрафов); поражение самых опасных (на фейский взгляд) целей в толпе (без модификатора к броску); поражение целей, вооруженных хладным железом (-1 к сложности броска на попадание в ближайшую жертву, имеющую при себе хладное железо); возвращение к владельцу (для поимки требуется бросок ловкости+атлетики (Dexterity+Athletics)).	
Songstone of Eshtarra (Камень песни Эштарры)	Гнозис 7 †Это маленький круглый камень с вкраплениями слюды, отражающими лунный свет. При активации Камень насылает видение на своего владельца. Видение символично и не всегда точно, но дает подсказку насчет ближайшего будущего (24 ч). Например, гару может воззвать к силе Камня и увидеть, как безобразная черная птица пикирует на спящего волка – это может быть намек на то, что на ближайший каэрн внезапно нападут, когда большая часть его обитателей уснет. В этих камнях обитают духи времени и сна.	Rage Across the Heavens (132)
Star Compass (Звездный компас)	Гнозис 7 †Фетиш похож на обычный компас, но при его активации в Умбре он указывает своему владельцу, где находится то царство, куда тот хочет попасть. Гару должен сконцентрироваться на месте назначения, держа Компас. Фетиш происходит из странствующего царства Мерос (Meros) и содержит в себе одного из младших духов инкарны.	Rage Across the Heavens (132)

*Большинство фетишных барабанов для своей активации требует броска Ловкости+Исполнения (Dexterity+Performance) по сложности, равной значению гнозиса фетиша (Werewolf Players Guide, стр. 126). Бросок может быть продолжительным: чем больше набрано успехов, тем ровнее ритм. Игра на тяжелых барабанах требует не ловкости, а силы. Долгая игра на барабанах – не ловкости, а выносливости.
**Технофетиши получаются путем вселения духов в части тела гару и автоматически считаются освященными (dedicated) предметами, т. е. каждый из них уменьшает временный гнозис на 1. Технофетиши не регенерируют при повреждениях, сохраняют свой вид при смене формы и затрудняют трансформацию.
†Эти фетиши можно получить только в результате взаимодействия с инкарнами планет или их духами-служителями. Сами персонажи не могут создавать такие фетиши.